

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan inti dari seluruh aktivitas pendidikan di sekolah. Seorang guru tentunya memiliki harapan agar peserta didik dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini tidak terlepas dari upaya yang dilakukan, baik oleh guru maupun oleh siswa itu sendiri. Guru senantiasa berusaha menerapkan berbagai strategi atau metode pembelajaran yang variatif guna menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Penerapan metode yang beragam bertujuan untuk mencegah kejemuhan peserta didik serta menumbuhkan minat mereka dalam belajar.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, peserta didik dituntut untuk menjadi individu yang cerdas, aktif, dan kompeten dalam menghadapi tantangan di era modern saat ini.

Belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan pada diri individu, di mana perubahan tersebut tercermin dalam peningkatan kualitas maupun kuantitas perilaku. Perubahan ini dapat meliputi berbagai aspek seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan, pemahaman, kecakapan, daya pikir, serta kemampuan lainnya. Proses belajar terjadi melalui interaksi dan respons individu terhadap lingkungannya. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia menunjukkan adanya pencapaian tertentu dalam dirinya. Sebagai contoh, ketika seorang peserta didik yang sebelumnya belum mampu membaca dan menulis kemudian menjadi mampu

---

<sup>1</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), 23.

melakukannya, maka hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah berhasil melalui proses belajar. Dengan demikian, perubahan dari ketidakmampuan menjadi kemampuan merupakan indikator dari keberhasilan belajar.<sup>2</sup>

Peserta didik akan mampu mencapai hasil belajar yang optimal apabila memiliki kesungguhan dalam menjalani proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang dilakukan, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, idealnya muncul dari dorongan internal atau kemauan pribadi peserta didik. Ketika motivasi belajar berasal dari dalam diri, maka akan muncul rasa ketertarikan terhadap kegiatan belajar tersebut. Ketertarikan inilah yang disebut sebagai minat.

Minat merupakan kecenderungan atau dorongan dalam diri seseorang untuk menyukai dan tertarik terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Menurut Slameto, minat belajar adalah perasaan lebih suka dan terikat pada sesuatu atau aktivitas, tanpa adanya kendala eksternal. Minat belajar adalah kecenderungan yang terus-menerus untuk memperhatikan dan menghafal pembelajaran yang sedang berlangsung, disertai dengan rasa apresiasi dan kenikmatan atas pembelajaran tersebut.<sup>3</sup>

Crow dan Crow juga menjelaskan bahwa minat berkaitan dengan kekuatan motivasional yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam interaksi dengan orang lain, objek, kegiatan, maupun pengalaman yang

---

<sup>2</sup> Robert Mills Gagné, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed. (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1985).

<sup>3</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 57.

memberikan rangsangan tertentu.<sup>4</sup> Oleh karena itu, minat dapat terlihat melalui kecenderungan seseorang dalam memilih suatu aktivitas dibandingkan aktivitas lainnya, maupun melalui keikutsertaan secara aktif dalam kegiatan tersebut.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Slameto mengemukakan bahwa secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada segala dorongan yang berasal dari dalam diri individu, yang muncul secara sadar tanpa adanya tekanan dari pihak luar.<sup>5</sup> Contohnya, ketika seorang peserta didik memiliki keinginan kuat untuk belajar karena dorongan pribadi, maka motivasi tersebut murni berasal dari dalam dirinya, bukan karena desakan dari orang tua, guru, ataupun teman sebaya. Di sisi lain, faktor eksternal merupakan pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga, teman, masyarakat, dan suasana belajar di sekolah. Faktor eksternal ini berfungsi sebagai penunjang bagi faktor internal; artinya, walaupun seseorang telah memiliki motivasi belajar dari dalam diri, keberadaan dukungan dari lingkungan sekitar tetap penting untuk memperkuat dan menjaga konsistensi dalam proses belajar. Dengan demikian, keberhasilan belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara kekuatan internal dan kondisi eksternal yang mendukung.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 121.

<sup>5</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 57.

<sup>6</sup> Ibid, 57.

Di era saat ini, perkembangan teknologi dan informasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, terutama pada gaya hidup dan aktivitas sehari-hari. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada berbagai industri, namun juga berdampak signifikan pada dunia pendidikan. Pelajar sebagai generasi penerus bangsa kini sudah lebih akrab dengan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, kemudahan akses terhadap internet dan berbagai alat digital telah mengubah cara siswa memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengannya. Suharno mengatakan survei yang dilakukan oleh perusahaan Indonesia Hottest Insight pada tahun 2013 yang menunjukkan bahwa sekitar 40 persen anak-anak di Indonesia sudah paham teknologi atau disebut juga pengguna internet berat.<sup>7</sup> Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, seperti platform pembelajaran Daring, aplikasi pendidikan dan media sosial, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif.

Dengan lebih banyak akses terhadap informasi, siswa dapat mengeksplorasi berbagai topik secara lebih mendalam dan beragam. Pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui perangkat digital juga membantu meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Namun selain manfaat yang ditawarkan, pemanfaatan teknologi juga mempunyai tantangan. Seringkali perhatian siswa teralihkan oleh media

---

<sup>7</sup>Suharno, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah kabupaten Majalengka Tahun 2017", *Jurnal Kesehatan Budi Luhur* 11, no. 2 (2018): 319-329, <http://open.stikesbudiluhurcimahi.ac.id/ojs/index.php/jkbl>.

sosial dan berbagai aplikasi yang tidak berhubungan dengan pendidikan. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi yang diaksesnya juga menjadi perhatian karena tidak semua informasi yang tersedia di Internet dapat diperhitungkan. Hal ini memerlukan pendekatan bijaksana dalam penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Salah satu teknologi yang sedang digemari saat ini adalah gadget.

Gawai saat ini merupakan wujud nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan pengaruh yang besar terhadap gaya hidup seseorang, baik dari segi pemikiran maupun perilakunya. Penggunaan gawai di Indonesia terus berkembang. Daeng, Inta, Mewengkang dan Edmon 2017 menjelaskan bahwa studi tersebut menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ketiga dan termasuk pengguna smartphone terbesar di kawasan Asia-Pasifik dengan total 83,18 juta pengguna pada tahun 2018. Bisa dibayangkan berapa banyak pengguna setelah tahun 2018 dan masih sampai sekarang.<sup>8</sup>

Fungsi praktis dari gawai adalah sebagai alat bantu teknologi yang memudahkan aktivitas manusia dan tidak memakan banyak waktu. Perkembangan gawai yang semakin pesat dapat memberikan dampak yang baik bagi proses belajar anak, karena penggunaan gawai menjadi hal yang menarik bagi mereka. Dilengkapi dengan suara, warna dan berbagai gambar menarik sehingga anak tidak bosan cepat belajar dengan gawainya. Dimana

---

<sup>8</sup> Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and Edmon R. Kalesaran, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado," *ACTA DIJURNAL KOMUNIKASI* 8, no. 1 (2017): 1-15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482>.

gawai seharusnya menjadi milik orang-orang yang mempunyai tujuan bisnis, belajar dan bekerja di kantor. Namun faktanya gawai tidak hanya digunakan oleh orang dewasa dan lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), dan anak-anak (7-11 tahun).<sup>9</sup> Namun kini seiring berjalannya waktu, gawai bisa digunakan oleh siapa saja dan perkembangan teknologi semakin lumrah di kalangan pelajar. Tak heran jika di era sekarang ini gadget menjadi objek yang menarik. Gawai kini tidak hanya menjadi alat komunikasi saja namun digunakan untuk keperluan lain seperti belanja online, jejaring sosial bahkan untuk transfer uang dan masih banyak fungsi lainnya yang membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan cepat.

Gawai seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan modern. Pemanfaatan gadget sebagai alat pembelajaran menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat yang signifikan bagi siswa. Pertama, gawai memberikan akses yang cepat dan mudah ke materi pembelajaran online. Siswa dapat mengikuti kelas melalui platform e-learning seperti Google Classroom, yang memungkinkan mereka untuk belajar dari rumah dengan materi yang disediakan oleh pengajar. Siswa kini memiliki akses yang lebih luas untuk memahami materi pelajaran berkat video pembelajaran yang tersedia di platform seperti YouTube dan TikTok. Melalui media ini, mereka dapat melihat penjelasan konsep-konsep sulit secara visual, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, e-book dan sumber digital lainnya dapat diunduh dengan

---

<sup>9</sup> Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014).

mudah, memberikan pilihan bahan ajar yang beragam dan lebih terjangkau, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MTs Al-Ihsan Kalikejambon Jombang pada tanggal 24 Mei 2025, menjelaskan bahwa sebagian besar dari peserta didiknya mempunyai gawai. Sebagian dari mereka memiliki gawai dan menggunakannya di rumah untuk keperluan bermain game, whatsapp (mengirim pesan) kepada teman dan kerabatnya, melihat youtube berselfie dan menggunakan media sosialnya untuk mengupdate status setiap hari hal ini akan berdampak pada perkembangan psikis dan fisik jika tidak menggunakan sesuai kebutuhan serta aktifitas belajar dan kehidupan sehari-hari di rumah. Pada saat pengamatan awal, peneliti juga melihat bahwa penggunaan gawai oleh peserta didik terlihat menggunakan gadget untuk hal yang tidak penting, seperti bermain game, media sosial, dan menonton youtube saat berada di rumah. Seharusnya, para peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan tempat yang sesuai untuk menggunakan gawai. Misalnya tidak bermain gawai saat mengerjakan PR dan menggunakan gawai sesuai intensitas waktunya. Hal ini akan berdampak buruk pada perkembangan motorik anak. Serta menurunkan daya kosentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri. Disini guru dan orang tua memiliki peran penting terhadap penggunaan gawai. Guru memberikan pengarahan menggunakan gawai untuk mencari informasi, dan memberikan

pengarahan mengenai fungsi dari konten-konten yang ada di gawai serta mengurangi penggunaanya jika sedang belajar. Orang tua sebaiknya menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anak dalam menggunakan gawai, memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai konten-konten yang ada di gawai agar anak menggunakan sesuai dengan kebutuhannya serta membatasi penggunaan gawai di rumah.

Pemilihan subjek penelitian pada siswa kelas VIII MTs Al-Ihsan Kalikejambon Jombang didasarkan atas beberapa pertimbangan yang relevan secara teoritis dan praktis. Siswa kelas VIII umumnya berada pada rentang usia 13 hingga 14 tahun, yang merupakan masa remaja awal dengan ciri khas perkembangan psikologis dan emosional yang pesat. Pada usia ini, peserta didik mulai menunjukkan kemandirian, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kecenderungan untuk mengeksplorasi berbagai hal, termasuk dalam penggunaan teknologi seperti gawai. Mereka cenderung aktif menggunakan berbagai aplikasi seperti WhatsApp, YouTube, dan media sosial lainnya yang dapat mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan berperilaku, termasuk dalam hal minat belajar. Dibandingkan dengan siswa kelas VII yang masih dalam tahap penyesuaian terhadap lingkungan sekolah, atau kelas IX yang lebih fokus pada persiapan ujian akhir, siswa kelas VIII dinilai memiliki kondisi akademik yang lebih stabil dan tidak terlalu terbebani. Hal ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan, pengisian angket, maupun pengumpulan data lainnya secara lebih optimal.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam yang berjudul *“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mts Al-Ihsan Kalikejambon Jombang”*.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

Dalam era digital yang berkembang pesat, penggunaan gawai seperti telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan pelajar. Di MTs Al-Ihsan Kalikejambon, fenomena penggunaan gawai yang cukup tinggi mulai terlihat di kalangan siswa, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Namun, tidak sedikit siswa yang menggunakan gawai lebih dominan untuk hal-hal yang bersifat hiburan, seperti bermain game, menonton video, atau bersosial media. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa, seperti berkurangnya perhatian dalam kegiatan belajar, menurunnya motivasi untuk menyelesaikan tugas sekolah, dan melemahnya semangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Hingga saat ini, belum ada data empiris yang menunjukkan seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa di MTs Al-Ihsan Kalikejambon. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar siswa secara lebih mendalam.

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas ke luar konteks yang ditentukan, maka ditetapkan beberapa batasan dalam pelaksanaannya.

Penelitian ini hanya difokuskan pada siswa kelas VIII MTs Al-Ihsan Kalikejambon Tahun Ajaran 2024/2025, karena siswa pada tingkat tersebut dinilai telah lebih aktif dalam menggunakan gawai serta memiliki tanggung jawab belajar yang lebih tinggi. Variabel yang diteliti dibatasi pada intensitas penggunaan gawai sebagai variabel bebas, yang diukur berdasarkan frekuensi, durasi, serta tujuan penggunaan gawai oleh siswa, baik untuk keperluan akademik maupun non-akademik. Sementara itu, variabel terikat yang diteliti adalah minat belajar siswa, yang mencakup indikator seperti rasa ingin tahu, perhatian terhadap pelajaran, ketekunan, dan keterlibatan dalam proses belajar. Jenis gawai yang menjadi fokus penelitian hanyalah smartphone dan tablet pribadi yang digunakan oleh siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di MTs Al-Ihsan Kalikejambon, sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi ke sekolah lain, namun dapat dijadikan referensi awal untuk penelitian selanjutnya dengan konteks yang serupa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Ihsan Kalikejambon”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Ihsan Kalikejambon.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini juga dapat memperkaya literatur yang ada tentang penggunaan gawai di kalangan siswa. Dengan memahami berbagai aspek yang mempengaruhi minat belajar, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang peran teknologi dalam pendidikan.

### 2. Kegunaan Praktis

a. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam merumuskan kebijakan mengenai penggunaan gawai di lingkungan sekolah dan rumah. Kebijakan yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung dan kondusif pada siswa.

b. Dengan menerapkan temuan dari penelitian ini, diharapkan kualitas belajar siswa dapat meningkat melalui pengelolaan penggunaan gawai yang lebih baik.

c. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan gawai dan dampaknya dalam konteks pendidikan. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek-aspek yang belum dibahas dalam studi ini.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi agar fokus kajian tidak melebar dan tetap sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian hanya dilakukan di MTs Al-Ihsan Kalikejambon dengan subjek siswa kelas VIII pada Tahun Ajaran 2024/2025. Fokus kajian berada pada pengaruh intensitas penggunaan gawai, yang meliputi aspek frekuensi, durasi, dan tujuan penggunaan gawai oleh siswa, terhadap minat belajar, yang dinilai melalui beberapa indikator seperti perhatian siswa dalam pembelajaran, rasa ingin tahu, semangat belajar, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan tidak mencakup seluruh siswa di MTs Al-Ihsan Kalikejambon.

#### **G. Penegasan Variabel**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama. Variabel bebas (independen) adalah intensitas penggunaan gawai, yaitu sejauh mana siswa menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari, yang diukur melalui tiga aspek: frekuensi (berapa kali digunakan dalam sehari), durasi (berapa lama digunakan), dan tujuan (apakah untuk belajar, hiburan, atau lainnya). Sementara itu, variabel terikat (dependen) adalah minat belajar siswa, yang mencakup beberapa indikator seperti perhatian dalam mengikuti pelajaran,

rasa ingin tahu terhadap materi, partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta konsistensi dalam menyelesaikan tugas sekolah. Kedua variabel ini akan dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dan seberapa besar pengaruh antara keduanya.

## **H. Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi ke dalam enam bab utama, yaitu BAB I hingga BAB VI. Dalam setiap bab disusun secara runut agar pembahasan dapat dipahami dengan mudah.

1. Bab I merupakan Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan dan ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II adalah Landasan Teori, Landasan teori mencakup penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian. Bab ini meliputi kajian terhadap variabel atau sub variabel yang diteliti, penelitian terdahulu, keerangka teori, dan hipotesis penelitian yang diambil atau dikutip dari publikasi ilmiah, seperti buku, jurnal penelitian, situs resmi, atau disertasi.
3. Bab III menjelaskan Metode Penelitian, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.
4. Bab IV adalah Hasil Penelitian, yaitu meliputi deskripsi data yang telah dikumpulkan serta pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian.

5. BAB V merupakan Pembahasan, menyajikan penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian, selanjutnya membandingkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang kredibel.
6. BAB VI adalah Penutup, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk membuktikan kebenaran temuan atau hipotesis. Bab ini juga berisi tentang saran berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan peneliti yang ditujukan kepada para pengelola objek atau subjek penelitian kepada peneliti dalam bidang sejenis yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah dilaksanakan.